

Animação Japonesa - Mangá - Cinema Asiático

Anime アニメ **DO**



ANO 1

Nº 1

R\$ 2,50

**Aulas de
Japonês**

**15 Anos
de Macross**

Yu Yu Hakusho

será o fim da era das armaduras?



VOCÊ AINDA TEM
MEDO DE
ESCURO???



PALAVRAS DO EDITOR

Anime DO

Ano 1 - nº 1

É uma publicação da Editora Escala Ltda.
com produção externa do estúdio
Opera Graphica



Diretor-Presidente
Hercilio de Lourenzi

Diretor Comercial
Alvaro Mattar

Gerente Administrativo
Nilson Luis Festa

Gerente de Operações Gráficas
Jamil de Almeida

Assistentes de Diretoria
Vera Lúcia de Moraes
Antônio Corrêa
Alessandra de Campos
Luiz Eduardo S. Marcelino

Publicidade: São Paulo - (011) 858-0135



Diretor
Carlos Mann

Editor
Yuri Goya

Diretor de Arte
Marcos Freitas

Artista Convidada
Erika Awano

Tradutora
Karen Yumi Kikuchi

Colaboradores
Michel Matsuda

Revisão
Alessandro de Paula

Logo Criado por
Marcos Freitas

Mi-Chan Criada por
Yuri Goya e Erika Awano

Fotolito
AVScanner

Distribuição
DINAP

Editora Escala Ltda.

Rua Estela Borges Morato, 573
Caixa Postal 20.009 - CEP: 02597-970
Tel.: (011) 266-3166 - São Paulo-SP

Impressão na Globo Cochrane Gráfica

Ufa!

Você deve estar se perguntando por que um editor começaria o primeiro editorial de uma revista com esta palavra. A verdade é que agora, com esta revista pronta, esta palavra tem muito significado.

Agora, o que você tem em mãos???

Bem... isto que está nas suas mãos é a Anime DO, uma revista dedicada à animação japonesa, mangá e assuntos relacionados. Se você folheou esta revista antes de ler este editorial, já deve ter notado que muito do que temos aqui não passa na TV brasileira, ou não se encontra disponível em português. Por que isso???

Porque o nosso objetivo com esta revista é divulgar o anime e o mangá, despertando o seu interesse por produções que você ainda não conhece. Mas não se preocupe, nós também vamos mantê-lo informado sobre o que acontece com as produções que estão na TV. Entre os instrumentos que nós pretendemos utilizar para ajudá-lo a entrar no mundo internacional do mangá e anime, estão as nossas aulas de japonês, que serão encontradas em todos os números da Anime DO, e em breve

serão publicadas matérias informando-o como e onde encontrar os produtos importados, tanto os americanos como os japoneses. Neste editorial, quero apresentá-lo também à Mi-Chan, a querida mascote da nossa revista. Lendo Anime DO você se encontrará bastante com ela, pois Mi-Chan será responsável por todas as seções que possuem um contato mais direto com o público.

Até o próximo número...



Yuri Goya

SUMÁRIO



05 Hatsubai: Novidades e curiosidades para quem quer saber o que está rolando no exterior. **14**

Vídeo Clip: Uma seção para orientar os arqueólogos de locadoras e para divulgar esta profissão.

Neste número, Macross, a Batalha Final. **16 Anime DO Perfil:** A história e ficha de seu personagem predileto, com todos os detalhes possíveis. Neste número, o astro é Shurato.

23 Dojinshi Close-UP: De leitores para leitores, este espaço é reservado para os fanzineiros que pretendem divulgar o seu trabalho. **24 Cinema Asiático:** Para aqueles que querem descobrir

as suas séries preferidas em outros formatos e, quem sabe, conhecer ídolos novos.

26 Mangá em Foco: Mangás que ainda não estão disponíveis no Brasil, para que você não se sinta preso ao que é publicado por aqui (nada, diga-se de passagem). Neste número, um dos

melhores trabalhos da Clamp: "X". **28 Anime DO no Nihongo.** Aulas de japonês — uma

desculpa para você comprar a nossa revista. **30 Animural:** Mais um espaço para os leitores

divulgarem os seus trabalhos. Ainda neste número... **08 Macross, 15 Anos Depois:**

Comemorando os quinze anos de produção da série, contamos os segredos da produção de um dos

maiores sucessos dos animes. **12 O Primeiro Clube de Animação Virtual:** Um fã-clube

diferente para quem passa horas na infovia e gosta de animação japonesa.

19 Heróis sem Armaduras: Eles se vestem com roupas normais, e não as trocam para enfrentar ameaças. Será que este é o fim da era dos heróis de armadura???

Goku agora em baralhos!

O primeiro card game com personagens de animes acaba de ganhar um suplemento de peso!!! Com nada mais nada menos que os personagens de uma das séries mais conhecidas em todo o mundo: **Dragon Ball Z**. Aparentemente, não existe previsão para a estréia desta fase da saga de **Goku** e companhia por aqui, mas quem tem acesso aos card games importados pode ir se divertindo com esta nova coleção do Ani-Mayhem.

Dragon Ball Z: as novas estrelas do card game da Pioneer

Histórias originais das Marinheiras

Se você é um grande fã de **Sailor Moon** e está sentindo falta de algo diferente, **Moon Fight!** é algo que pode despertar o seu interesse. Afinal, não é todo dia que você fica conhecendo uma coleção de mangás em 16 volumes, que traz histórias de **Sailor Moon** e suas companheiras, criadas por artistas variados. Todas as histórias são reimpressões de fanzines japoneses, mas não desanime: os fanzines por lá são trabalhos quase profissionais.



Capa de Moon Fight! n° 4



Capa de Moon Fight! n° 5

Nova versão do trabalho de Osamu Tezuka

Vocês já podem deixar de chorar (todos os dias) a morte Osamu Tezuka e prepararem-se para um lançamento que, no mínimo, vai encher (novamente) de lágrimas os olhos dos mais sensíveis. É o lançamento de um longa-metragem de **Kimba**. Isso mesmo! O pequeno leãozinho branco está voltando em uma nova produção. Tudo indica que um possível lançamento internacional desta produção pode reacender a polêmica em torno das comparações feitas entre **Kimba** e **O Rei Leão**... O lançamento estava previsto para agosto de 1997.



Kimba retorna ao cinema

Serena troca de nome nos EUA



O mangá que deu origem à série animada de **Sailor Moon** começou a ser publicado este ano nos EUA e, para a surpresa de muitos fãs que a acompanhavam na TV, **Serena** teve o seu nome trocado para **Bunny** (coelhinha). Este segundo nome, apesar de estranho, é mais fiel ao japonês. Agora é esperar para ver a reação do público.

Serena: dois nomes nos EUA



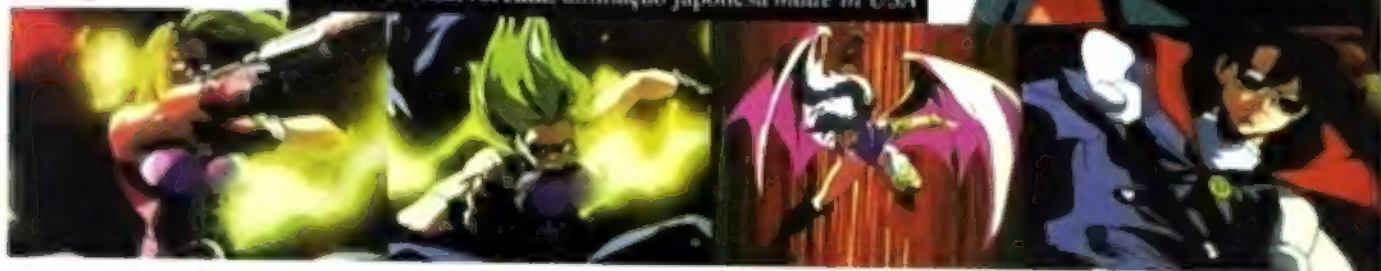
Vem aí o primeiro anime americano!!!

7=4 16
Anime-DO
HATSUBAI

Caso você não esteja acreditando, nós vamos repetir: "Vem aí o primeiro anime americano!" O desenho tem origem na série de mangás americanos criada por Ben Dunn, chamada **Warrior Nun Arealia**. A primeira minissérie da "freira guerreira" foi um inesperado sucesso nos EUA, gerando mais minisséries, encontros com outros personagens, e agora, esta experiência de produzir um "desenho japonês". O lançamento está previsto para a primavera americana de 1998. Até lá estamos esperando para ver o que acontece.



Warrior Nun Arealia, animação japonesa made in USA



Shirow ataca novamente!



Masamune Shirow, o aclamado autor do sucesso **The Ghost in the Shell**, está realmente conquistando o público americano com as suas criações. A indústria, por sua vez, não perdoa e atola o mercado com produtos como o **The Ghost in the Shell Especial Edition Trading Cards**.

No Japão, os lançamentos também não ficam para trás. Primeiro, o seu livro de ilustrações chega à era da informática com o **Intron Depot CD ROM** e a adaptação para PlayStation de **Ghost in the Shell** (é claro!), surgem também especulações sobre o lançamento de **Intron Depot II** em breve. Para aqueles que não agüentam mais esperar, já avisamos que o maior hit do autor já possui a sua continuação. **The Ghost in the Shell Manmachine Interface** começou a ser publicada na **Young Magazine** recentemente.

Manmachine Interface: a continuação de The Ghost in the Shell

Em 3 de outubro de 1982, chegava à televisão japonesa o primeiro episódio de Chojiku Yosai Macross (**Fortaleza Superdimensional Macross**), seguindo a mesma temática do sucesso de oito anos antes, *Uchu Sekan Yamato* (por aqui, **Patrulha Estelar**), esta série acrescentava aos estereótipos comuns dos animes de robôs gigantes duas características que deixavam os personagens mais reais e profundos: sentimentos e vidas pessoais. Assim, **Macross** e seus heróis se tornaram mais do que uma simples série para a TV japonesa e transformaram-se no épico que hoje é adorado em todo o mundo.



DEPOIS

S



15 AN

Criando uma lenda

Anime DO
MATÉRIA

Para que a série fosse ao ar em 1982, foram necessários longos 4 anos para que os seus conceitos amadurecessem e para que a produção fosse finalizada. O produção da série foi um trabalho em conjunto do recém formado estúdio **Nue** com a produtora **Uizu Corporation**. No seu início (final de 1978 até o início de 1979), **Macross** ainda era conhecida como **Battle City Mega Rodo**. *Battle City* surgiu quando foi decidido que a história se desenvolveria em torno de uma gigantesca nave de batalha — esta conteria dentro de si toda uma cidade. *Mega Rodo* seria um trocadilho japonês com *mega load* (56.000 pessoas seriam a “mega carga”) e com *mega road* (que quer dizer longa jornada). Em 1981, os rumos da série foram ficando mais definidos. **Shoji Kawamori**, do estúdio **Nue**, contactou seu amigo **Haruhiko Mikimoto**, que se tornou o *character design* da série. Porém, nem tudo estava perfeito. A **Uizu Corporation** desejava que **Mega Rodo** fosse uma paródia mais indicada para a audiência infantil, enquanto o estúdio **Nue** queria que tanto a trama quanto a temática da série fossem direcionados para adultos. Mas juntamente com o desenvolvimento do projeto, os aspectos que transformavam **Mega Rodo** em uma série cômica foram aos poucos se diluindo. Foi então que a **Ui-**



O Valkyries de Hikaru, em três formas

zu Corporation foi dissolvida, toda a produção foi deixada nas mãos do estúdio Nue e Macross ganhou definitivamente a temática e o título que nós conhecemos até hoje. Inicialmente, a saga desta

espaçonave e seus tripulantes era composta de 52 episódios, porém, com a necessidade de se cumprir os prazos, a história foi reduzida duas vezes: primeiro para 39 episódios e, quando finalmente chegou ao ar, contava com somente 26 capítulos. Então, com a série já

Ídolos

Quando você se lembra de Macross, qual é a primeira imagem que vem à sua mente??? Provavelmente é a imagem de uma jovem chinesa cantando músicas de amor, enquanto no espaço trava-se uma batalha entre os fantásticos (e transformáveis) caças Valkyrie e os gigantescos Zentraedis. Esta jovem chinesa é Lynn Minmay, que por si só pode ser considerada uma das grandes inovações que Macross trouxe aos animes. Minmay

foi a primeira *Idol Singer* (algo como "Cantora-Ídolo") de toda a história da animação japonesa. Esta é hoje uma das principais diferenças entre a ficção de animes e a ficção ocidental, pois qualquer história pode possuir pilotos heróicos e oficiais de carreira, mas personagens como Minmay só são encontrados nos animes (após Macross, é claro!). Mesmo depois de 15 anos, este conceito é constantemente renovado, tanto nas sequências de Macross como em outros animes, provando que a ideia da humanidade ser salva por uma canção ainda é capaz de conquistar o público.

no ar, a magia do trabalho conjunto de Haruhiko Mikimoto, Shoji Kawamori e do restante do estúdio Nue começou a funcionar. O público se encantou com a história, com os Valkyries e, principalmente, com os personagens. Afinal,

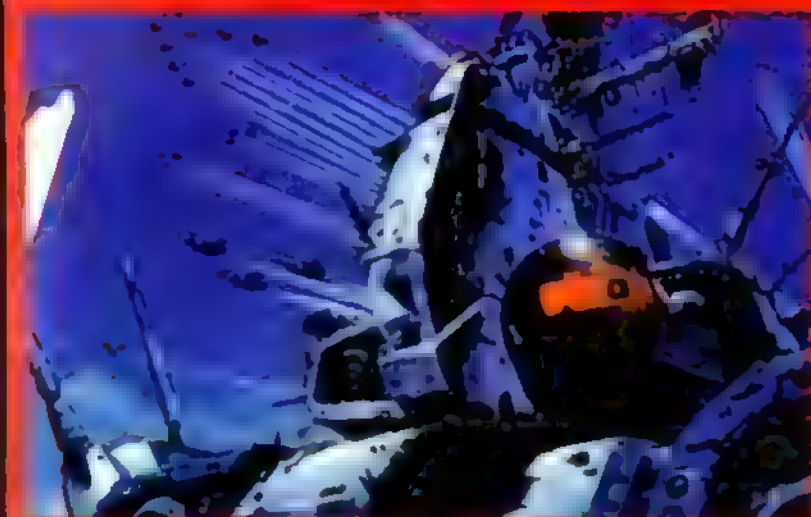
eles eram humanos, envolventes e os fãs se viram completamente conquistados quando perceberam que os seus novos heróis não eram imunes a ferimentos ou mesmo à morte, já que em um anime com tantas batalhas, eles poderiam não estar vivos no final da história. Com a audiência conquistada, o número de episódios foi alterado mais uma vez. Foram produzidos mais 10 episódios, totalizando 36 e levando a série para sua dramática e apocalíptica conclusão. No final da produção, *Macross* já havia deixado de ser apenas um novo conceito para os animes e consagrou-se na história da cultura pop japonesa como uma lenda de amor, guerra e música.



Robotech

O sucesso de *Macross* na terra do sol nascente foi tamanho que ele alcançou rapidamente as águas internacionais. Mas para chegar aos EUA, a série teve que ser condensada com duas outras produções (*Aika Sena*, *Mospeada* e *Chōjika Kishidan Seinen* (Cross)), e foi criada a série **Robotech**.

Obviamente, foram feitas alterações na história e alguns personagens tiveram os nomes trocados (os americanos não aceitam bem heróis estrangeiros). Mesmo assim, esta "versão" de *Macross* conquistou o público americano, e foi exportada como um grande sucesso. Isso despertou o interesse pela série original e ajudou muito a popularizar *Macross* no exterior.



CAI

O primeiro clube de animação virtual

Atenção fãs de animação japonesa que vagam sem destino pela Internet: vocês já têm a quem recorrer!!! Trata-se de uma organização (ou quase) sem fins lucrativos chamada CAI ou Clube de Animação da Internet, o primeiro fã-clube de animação japonesa que conquistou o seu espaço no mundo virtual.

Este pode ser considerado um dos maiores fã-clubes de anime do Brasil, contando hoje com 70 associados em todo o país, distribuídos entre suas 5 regionais e a sua sede em São Paulo, que conversam entre si periodicamente em suas reuniões virtuais. Mas não imagine que o pessoal do CAI se limita apenas a conversas em *chats* e mensagens para e-mail, eles também organizam eventos no mundo real para que os seus associados se encontrem e se conheçam fora dos seus computadores.

Nos eventos que são organizados por este fã-clube, a organização faz mais do que ficar exibindo e assistindo desenhos durante a tarde toda. Um bom exemplo foi o primeiro Encontro Nacional do CAI, realizado em março deste ano, em que, além da apresentação da "banda" dos Caídos, foi organizada uma mesa redonda com os dubladores brasileiros dos animes de maior sucesso. Além disso, é possível que você

encontre em algumas de suas reuniões alguns sócios "ilustres-desconhecidos", como Marcelo Del Greco (redator da revista Herói), ou Yuri Goya (editor da revista que você está lendo).

Para ingressar no **CAI**, você não precisa necessariamente ter um computador, ser um assinante da Internet ou acessá-la com frequência. So e necessário preencher uma ficha de inscrição que se encontra na *homepage* do clube (veja o endereço no box). Mas isso não significa que é fácil ser aceito como membro do grupo. Após preencher a ficha de inscrição, o interessado passa por uma entrevista com os relações públicas do **CAI**, eles analisam se o candidato se enCAixa no perfil de associado. Existe também um limite de idade, afinal, o futuro membro do clube deve estar "disponível" para os eventos e viagens que são orga-

nizados, sendo que a idade mínima para ingressar no **CAI** é de 14 anos.

A pretensão da diretoria do **CAI** é de manter o Clube como uma grande família, onde todos se conhecem e brincam entre si (mas sempre mantendo o respeito). Visitando a sua *homepage*, isso se torna ainda mais claro. Para começar, todos os associados possuem um "nome de batismo", criado a partir de personagens de anime, e um historico (sempre à disposição de quem quiser saber mais sobre a vida alheia). Por fim, recentemente foi organizado um *vestibuCAI*, para testar o conhecimento dos associados. Se você estiver se sentindo solitário na sua vidinha de fã de animação japonesa, entre em contato com eles.

O endereço do **CAI** é

www.c-a-i.com

Neste endereço você encontra a ficha de inscrição e muito mais!!!



www.c-a-i.com

MACR

Sim!!! Ainda pode-se encontrar alguns vídeos de animação japonesa no mercado brasileiro. Mas, infelizmente, os lançamentos sempre foram poucos e mal divulgados. Como consequência, fica difícil para os fãs tomarem conhecimento dos produtos que estão disponíveis para eles e, no final, todos ficam insatisfeitos. Porém, se você souber o que procurar, a sua vida irá se tornar mais fácil... Por isto, com esta seção, nós pretendemos informá-lo dos animes que estão (ou já estiveram) nas locadoras e, conseqüentemente, ajudá-los a montar a sua videooteca. Desde já, boa sorte na caçada!!!

A Batalha Final

OSSS



Este longa-metragem para o cinema possui a mesma história da aclamada série de TV de 1982, só que, obviamente, mais condensada e com algumas alterações. A extraordinária animação, que deixa para trás até mesmo produções atuais



(leve em conta que este filme foi produzido em 1984), as belíssimas batalhas entre os Valkyries, assim como o enredo,

agora mais centrado no triângulo amoroso de Minmay, Hayase e Hikaru, justificam o sucesso ocorrido no Japão. Mesmo com as já citadas alterações no roteiro original, a aceitação entre os fãs da série foi enorme, tanto que mesmo contando de forma diferente a história da série de TV, este filme faz parte da cronologia oficial da saga de Macross.



Na realidade, ele é tratado como uma versão romantizada da guerra contra os Zentraedi, produzida den-

tro do próprio universo da série. O principal envolvido no projeto foi o Mecha Designer Shoji Kawamori, responsável junto à Haruhiko Mikimoto pelo sucesso do Macross original. Kawamori escreveu o



Capa do Filme

Ficha Técnica

Intitulação: O Filme Macross A Batalha Final
Produção: Studio Superdimensional Macross (Yoshinori Kanada, Anshu)
Roteiro: Macross - A Batalha Final
Ano: 1984
Direção: Mecha Design e Storyboard - Shoji Kawamori
Supervisão: Haruhiko Mikimoto
Tempo: 118 min
Distribuição: Brazil Home Video

roteiro, fez os Storyboards e ainda atuou como diretor. Macross é uma obra da ficção japonesa que mistura com perfeição amor, guerra e música, o que o transforma em algo pelo menos interessante.

Os Seg Dok



redos ei Shura



Dorminhoco, comilão, preguiçoso e brincalhão, estes são alguns dos adjetivos que podem ser dados ao Shurato. Ele consegue dormir em qualquer lugar, assim como consegue comer de tudo, gosta de roupas que lhe permitam bastante mobilidade, mas não de estudar. Shurato não é do tipo que pensa muito, pois isso nunca foi o seu forte, ele sempre se deu bem contando com a sorte, afinal, qual dos grandes heróis nunca contou com ela antes??? Diferente de **Seiya ou de **Hector** (personagens semelhantes em outros desenhos), Shurato não é um daqueles sujeitos que sempre inspiram confiança ou que nasceram para serem líderes. Pois o objetivo da série é, também, mostrar como o herói deixou de ser uma criança para assumir o posto de o mais importante dos Guardiões do Mundo Celestial.**



velocidade da luz. *Sankosho* é o nome que recebe o bastão de Shurato, ele pertence a uma classe de armas hindus chamada *Kôngosho*, que foram muito usadas na antiguidade. Existem mais armas semelhantes, uma chamada *Tokkosho* e outra chamada *Gokosho*.



Ficha Técnica

Nome: Shurato Hidaka

Data de nascimento: 10/10/73

Local de nascimento: Bairro de Ohta, em Tóquio

Tipo sanguíneo: O

Altura: 1,72 m

Peso: 60 Kg

Parentes conhecidos: Yûtarô (avô), Hayato (pai), Hisako (mãe), Yumiko (irmã)

Pessoa que admira: Joe Yabuki

Hobby: Chôgoku Kenpô -- arte marcial chinesa, conhecida no Ocidente como Kung Fu

O que mais gosta: Comer, especialmente Negi Lamen (Lamen de cebolinha) e Tokoroten (filetes feitos de algas marinhas, comidos com molho shôyu e vinagre)

O que não gosta: Ditado de Kanji (um dos alfabetos japoneses).

Padrão de beleza feminina: Akina Nakamori e Yoko Nanno

O que ele veste enquanto dorme?

Antes da transmigração: Roupa de barvo

Depois da transmigração: Tal como esta

Tipos de roupas: Roupas de fácil mobilidade, também gosta de jeans. Como roupa íntima, sempre usa camiseta regata e bermuda, isso é claro antes da transmigração

Sonho para o futuro: Tornar-se o melhor artista marcial do mundo.

O nome Shurato se origina de *Shura* (em japonês, Shurato literalmente significa *Homem Shura*), o deus da luta na mitologia hindu. Este deus também é conhecido como *Ashura* ou *Asura*, na linguagem hindu.

Dentro do budismo, ele é um dos *Tenryû Hachibushû* ou Oito Dragões Celestiais Protetores de Buda. O seu tantra é *Naumak Sammanda Bodanan Aabilauken Sowaka*, e é com esta oração em sânscrito que Shurato invoca o seu *Shakti*.

O mais importante golpe de Shurato é invocado com as palavras *Shura Mahiaken*, conhecido aqui como "O Poder de Shura".

Neste golpe surge do *Veda* de Shurato (*Veda* é a estatueta que se transforma no *Shakti*), uma arma chamada *Sankosho*.

Esta possibilita disparar uma grande quantidade de *Sohma* a



Anime DO
MATERIA
DA CAPA

YU=YU Hakusho



Um grupo formado por jovens, todos dotados de incríveis poderes e unidos por sua forte amizade. Juntos, eles enfrentam vilões que desejam a todo custo concretizar os seus objetivos mesquinhos, vestindo suas invencíveis armaduras... Peraí! Que armaduras?

HERÓIS SEM

Não, nós não estamos falando de *Cavaleiros*, *Shurato* ou de qualquer anime do gênero, pois as semelhanças de *Yu Yu Hakusho* com os animes no estilo *Yoroi Hero* (Heróis de Armadura), que fizeram [fazem?] tanto sucesso no Brasil, acabam por aí Yusuke, Kuabara, Riei e

Kurama não usam vestes mitológicas, não se sentem na obrigação de proteger nenhuma deusa e não possuem nenhuma ligação com religiões ou mitologias antigas. Mas, mesmo fugindo às características dos heróis que há dois anos atrás conquistaram o público brasileiro, estes novos ídolos ganharam o seu espaço na mídia e no coração dos fãs.





sacrifícios espontâneos e altruísticos a cada 5 minutos), outras boas qualidades da série são seus personagens bem desenvolvidos e caris-

máticos e a trama elaborada, com doses de ação e humor bem ao gosto do público brasileiro.

O fim de uma era

A chegada e o sucesso de Yu Yu Hakusho, pode ter iniciado o fim do reinado dos heróis de armadura na TV brasileira. Afinal é um fato que após o estrondoso sucesso dos Cavaleiros, a nossa TV foi invadida por todo o estoque

ARMADURA

A animação em Yu Yu Hakusho não é superior a de outras produções feitas para a TV japonesa, e o design dos seus personagens não foi criado de modo que chamassem a atenção do público feminino. Porém, suas qualidades se encontram na história e a primeira destas qualidades que deve ser notada é a não repetição de acontecimentos (como



de animes de heróis "mitologicamente vestidos" do Japão.

Todos os animes da era pós-Cavaleiros que fizeram sucesso no Brasil, possuíam muitos aspectos em comum com o seu precursor (mesmo **Sailor Moon** pode ser considerada uma versão feminina dos Cavaleiros) e as séries que não eram semelhantes não renderam o suficiente. Porém, com a chegada de **Yu Yu Hakusho**, este quadro parece ter mudado. Será que **Yusuke** e sua turma decretaram o fim dos *Yoroi Hero* no Brasil???



Será que Yu Yu Hakusho irá decretar o fim dos heróis de armadura na TV brasileira??

Uma coisa é certa no Japão não existem mais heróis com estas características. Portanto é melhor que o comportamento do público se altere, ou entraremos novamente em época de vacas magras para o anime no Brasil.

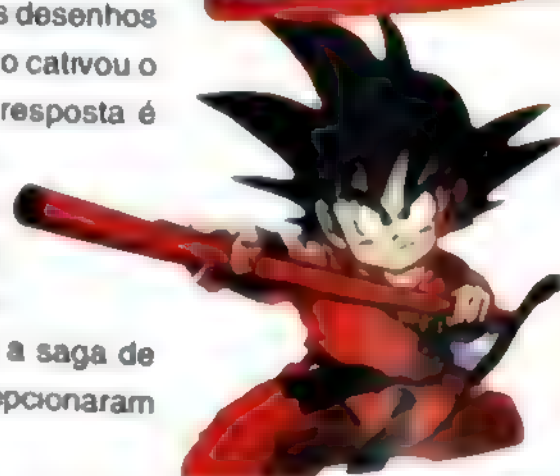
YU YU HAKUSHO VS. DRAGON BALL



Ação e humor, estas são as características de **Yu Yu Hakusho** e de outro grande sucesso nipônico que veio ao Brasil. **Dragon Ball**. O primeiro foi sucesso na Terra do Sol Nascente e está repetindo o seu feito aqui no país do carnaval. Em compensação, **Dragon Ball**, apesar do sucesso no seu país de origem e de seu enorme destaque na mídia de todo o mundo (o que o torna um dos desenhos japoneses mais conhecidos da atualidade), não cativou o público brasileiro. Como??? Na realidade, a resposta é bem simples. Enquanto o anime estrelado por **Yusuke** e cia. não deixa o humor de lado, sem que ele afete o ritmo e o desenvolvimento da ação no desenho, **Dragon Ball** segue o sentido inverso, onde é o humor a base deste anime. Acontece que a maioria dos fãs esperavam que a saga de **Goku** fosse recheada de pancadaria, logo, muitos se decepcionaram e trocaram... seus canais.

NÚMEROS

122 é o número total de episódios da série
2 foram os especiais exibidos nos cinemas japoneses
26 são os volumes da série em mangá
1992 foi o seu ano de estreia na TV



Ei, leitores!!! Prestem atenção!
Principalmente você, fanzineiro
e fanzineira...

você acaba de ganhar um
espaço para divulgar o seu
produto e uma apresentadora
lindinha que sou eu!!! Só que
a continuidade deste espaço depende
de você, afinal, se eu não tiver fanzines
para publicar, o lugar vai embora... e,
quem sabe, se eu receber muitos
fanzines, o nosso lugarzinho aumenta
de tamanho... é que aqui é tão
apertadolll



Nesta primeira seção, todos os
nossos holototes estão voltados
para **Tsunami**, o fanzine (como as
autoras mesmo escreveram) produzido
escrito e desenhado por **Denise Akemi e Roselene**
Suemi. O **Tsunami** é bem acabado, além de possuir
uma belíssima arte e histórias bem roteirizadas (apesar
de serem simples). O grande problema deste fanzine, na
minha singela opinião de leitora, fã de mangás e mascote
da revista, é a sua composição de leitora, fã de mangás e mascote
satiras de **Yu Yu Hakusho** e **Cavaleiros do**
Zodiaco. Estas sátiras são boas e devem
continuar, mas vocês duas deveriam
colocar no seu fanzine um trabalho
exclusivamente de sua autoria.



Quem estiver
interessado,
pode entrar em
contato com
as duas pelo endereço:
Caixa Postal 16118
Vila Camilo São Paulo - SP
CEP 03403-970



P.S.: Nós queremos mais
fanzines de vocês!!!

O Cinema de A



Neste exato momento, você deve estar se perguntando o que estas páginas dedicadas ao cinema asiático — em especial, o chinês — estão fazendo em uma revista de animação japonesa... Calma! Existe uma boa explicação para isto!!! Existem muitas adaptações de animes para o cinema asiático (novamente, em especial, o chinês) e raramente um fã brasileiro de animação toma conhecimento destas produções. Alguns bons exemplos são: *City Hunter* (com Jackie Chan), já disponível no Brasil, *Dragon Ball*, *Wicked City*, entre outros. Existem alguns diretores e/ou criadores de animes que dirigem também filmes para cinema: um exemplo é Mamoru Oshii, responsável pela aclamada animação de *The Ghost in the Shell*, que se envolveu algumas vezes em projetos para atores de carne e osso. Logo, espere que estejamos explicados...

Pão Chinês

7-4-88
CINEMA ASIÁTICO



1. Adaptação de Hong Kong do hit Dragon Ball
Cheng Yen-Pai e Mien Szu-wei estrelam juntos a produção
Padrão ocidental Replacement Killers
L'Amant, com Michelle Yeoh
Clássico em homenagem ao Michael
Anthony, que será um dos Bond furtivos
no próximo filme do agente 007.
O Amante Nunca Morre.



Você, quase com certeza, não conhece muito bem o cinema asiático, exceto, é claro, pelos animes que são transportados para a telona. E deve imaginar que a maioria das produções orientais para o cinema são como **Adeus Minha Concubina** e **Lan-**

apoio de grandes campanhas publicitárias. Mas o que estes filmes possuem que encantam tanto as platéias??? Já é de conhecimento de todos que nos filmes chineses praticamente não se usa dublê, mas como eles fazem para não expor os seus ato-



res a riscos (muito) desnecessários? A resposta é simples, e resume-se em duas palavras: Ação Coreografada. Todas as cenas de ação que são realizadas nos filmes, em tempo real, são combinadas e ensaiadas, como as cenas de dança o são nos videocipes. E assim como todos os figurantes de videocipes são dançarinos profissionais, os atores chineses são lutadores de artes marciais experientes. Ainda tomando como assunto as cenas de ação dos filmes orientais e para aumentar um pouco mais o seu interesse, vale comentar que a sua concepção é muito influenciada pela animação japonesa, mesmo nos filmes que não são baseados em animes, ou que possuam em sua equipe pessoas da área

temas Vermelhos, que provavelmente não lhe interessam, ou não possui, nenhuma ligação com o universo da animação japonesa e mangás. Mas ao contrário do que você imagina, muitos dos longa-metragens que são produzidos no Oriente são filmes de ação bem aceitos não só no mercado asiático como também pelos fãs do cinema de ação em todo o mundo. A maior prova da competência dos atores e diretores deste gênero que tem Hong Kong como principal fonte de produção é a recente invasão que eles têm promovido no cinema americano. Enquanto diretores chineses dirigem astros de Hollywood em produções arrasa-quarteirão, astros que até pouco tempo atrás só haviam obtido sucesso no Oriente tem os seus filmes (re)lançados, com o

Quem disse que é coisa de menino

Provavelmente, esta pessoa não conhece os trabalhos da Glampa (as criadoras do mangá *Guerras Mágicas de Rayearth*, que posteriormente originou a série de TV de mesmo nome), que possuem em seu currículo séries e mangás produzidos totalmente no estilo shôjo, e que não falharam em conquistar o público masculino. Mesmo os mais ligados em ficção e fantasia não se decepcionaram com as histórias criadas pelas 4 integrantes desse estúdio. Uma das melhores obras do grupo possui o sugestivo título de "X" (leia: équi2).



shôjo mangá

7-478
**MANGÁ
EM FOCO**

????

mangá se passa no final deste milênio, quando o jovem psiônico Kamui Shiro volta para Tóquio, depois que se passaram 6 anos desde a traumatizante morte de sua mãe. Agora ele descobre que o seu destino está fortemente ligado à possível destruição do planeta Terra. Junto ao desenvolvimento da história vão surgindo

revelações que expõem uma trama mais complexa do que se imagina, onde os personagens possuem muitos segredos — mesmo em Kamui encontra-se marcantes traços de uma segunda personalidade nada boa — e todos os acontecimentos parecem ter sido misteriosamente previstos e friamente preparados. Apesar de todo este clima sombrio e da sua temática sobrenatural, a arte

X/1999

P R E L U D E



X

de "X", toda em estilo shôjo, combina perfeitamente com a trama. A aparência dos personagens não peca pela falta de beleza, e mesmo os vilões possuem um ar inocente. Assim, "X" mistura de forma delirante fantasia e ficção, usando como pano de fundo uma das mais profetizadas e conhecidas de todas as profecias: a de que o mundo

acabará no início do 3º milênio. Esta obra da Clamp é um grande sucesso no Japão e nos EUA e já possui a sua versão animada, mas infelizmente (como sempre), não existe previsão para a sua chegada ao Brasil. Os interessados podem procurar nas livrarias especializadas os volumes encadernados em japonês da **Kadukawa Shoten** ou, para os que desconhecem as línguas orientais, em inglês, pela **Viz Comics**.

Algumas palavras sobre a Clamp

Para os que ainda não sabem, Clamp não é uma pessoa, mas um grupo de 4 amigas que começaram a trabalhar juntas em fanzines. Hoje, depois de ganhar fama, é considerado um dos mais importantes times criativos dos quadrinhos e animação japonesas. Outros dos trabalhos do grupo, além de "X", são *Miyukichan in Wonderland* (Miyukichan no País das Maravilhas) e *Tokio Babylon*.





*Bem-vindo à aula introdutória de
Ene todos da redação esperamos
as nossas aulas da melhor ma-
neira e os mais afobados
ninguém na língua japonesa, ma-
a se aprofundarem mais no
ayosurulll (aproveite!)*

Como vocês já devem sa-
ber, o alfabeto japonês é
bem diferente do nosso
(sinceramente, eu espero que
você já saiba disso), logo a aula
começará com uma ótima sur-
presa para você: na realidade, a
língua japonesa não possui
apenas um alfabeto, mas três
deles. Provavelmente neste
minuto você está se perguntando
como é que os pobres japoneses
se comunicam com esta língua
complicada. Certo! Eu vou es-
clarecê-lo...

O primeiro alfabeto é o Hiragana,
composto apenas por fonogra-
mas, sendo que cada letra
expressa uma sílaba. O Hiragana
é usado somente para palavras
de origem japonesa, como tsuki
(つゝ) lua. O segundo é chamado
de Katakana, e possui as mesmas
características do Hiragana.

Porém, estes fonogra-
mas são usados apenas para palavras
estrangeiras, como por exemplo
em Dragon Ball (ト' ラゴ' ソホ'ール)
literalmente, "doragon booru". O
terceiro alfabeto, e o mais difícil
de todos, é o Kanji. Este é
formado por mais de 5000
ideogramas, ou seja, eles não
representam um simples som,
mas expressam uma ideia. Os
dois alfabetos anteriores se
originaram deste, que, por sua
vez, veio da China para o Japão
muito, mas muito tempo atrás. Na
próxima aula, você já vai
começar a aprender os primeiros
Katakana e, nesta edição, nós
vamos deixando a tradução dos
nomes de algumas seções da
revista.

Anime • Do no Nihongo:
japonês da Anime DO
Hatsubai: Lançamentos

curso de Japonês da Anime DO!
que você acompanhe e aproveite
deixar possível. Desde já eu vou
e estas aulas não vão formar
poderão ajudar bastante vocês
universo dos animes. Portanto,

ANIME > DO
NO NIHONGO

Dojinshi Close Up: Close em
fanzines



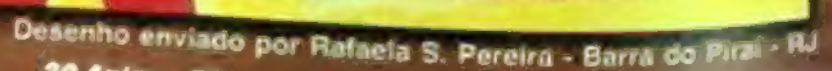
	W	R	Y	M	H	N	T	S	K	A	
ん	わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ	A
		り		み	ひ	に	ち	し	き	い	I
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う	U
		れ		め	へ	ね	て	せ	け	え	E
	を	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お	O

O alfabeto Hiragana

	W	R	Y	M	H	N	T	S	K	A	
ン	ワ	ラ	ヤ	マ	ハ	ナ	タ	サ	カ	ア	A
		リ		ミ	ヒ	ニ	チ	シ	キ	イ	I
		ル	ユ	ム	フ	ヌ	ツ	ス	ク	ウ	U
		レ		メ	ヘ	ネ	テ	セ	ケ	エ	E
	ヲ	ロ	ヨ	モ	ホ	ノ	ト	ソ	コ	オ	O

O alfabeto Katakana

Anime 90
ANIMURAL



**RECEBA EM CASA
SEU BICHINHO VIRTUAL
POR APENAS R\$24,90 SEM
DESPESAS ADICIONAIS.**



COMIX BOOK SHOP
AL. JAÚ, 1998 - CERQUEIRA CÉSAR
SÃO PAULO - SP - CEP 01420-002
FONE/FAX: (011) 883-2142

Rakuraku Dinokun

**PEÇA
HOJE
MESMO!!!**

Enter Closet

ENVIE ESTE CUPOM JUNTO COM UM CHEQUE NOMINAL
À: COMIX BOOK SHOP - AL. JAÚ, 1998 - CERQUEIRA CÉSAR
SÃO PAULO - SP - CEP 01420-002 - FONE/FAX: (011) 883-2142

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

QUANT.: _____

PREÇO TOTAL: R\$ _____



DINOSSAURO AGORA É BRINCADEIRA!!!

**COLEÇÃO
COMPLETA
POR APENAS
R\$ 9,00**

GRÁTIS

Você leva a
coleção completa
de 32 Dinodiscos
para aumentar
sua diversão!!!

PEÇA JÁ SUA COLEÇÃO DINOMANIA! Envie hoje mesmo cheque nominal ou vale postal à Editora Escala Ltda. - Caixa Postal 20.010 - Cep 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma despesa adicional os quatro volumes da Coleção Dinomania. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar sua revista deste cupom.

NOME _____

ENDEREÇO _____

CEP _____ CIDADE _____ ESTADO _____